

EXHIBIT B

Iron Sky 2012 and Director's cut edition.

Director Timo Vuorensola
Production company Blind Spot Pictures

Original Authors

Main authorship

Johanna Sinisalo script treatment

Trevor Kevin Baylis 3D models,VFX and animations
(No contractual copyright transfer to Producer)

Kelly Myers VFX and animations
(No contractual copyright transfer to Producer)

Risto Puukko 3D models,VFX and animations
(Non exclusive copyright transfer to producers)

Additional 3D animation works (main artists)

Lee Stringer
Luke Whitehorn
Pyy Parkola
Janne Suhonnen
Erkko Huhtamäki
(All Non exclusive copyright transfer to producers)
Seb Barquin
(No contractual copyright transfer to Producer)

Director of Cinematography
Mika Orasmaa

Musical score
Laibach (band)

For additional information contact trevor.baylis@gmail.com

3D Models VFX and Animation Authorship

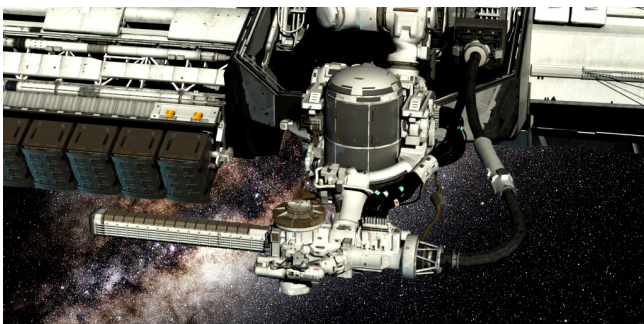
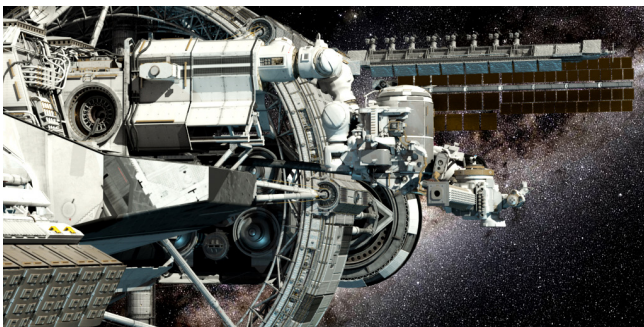
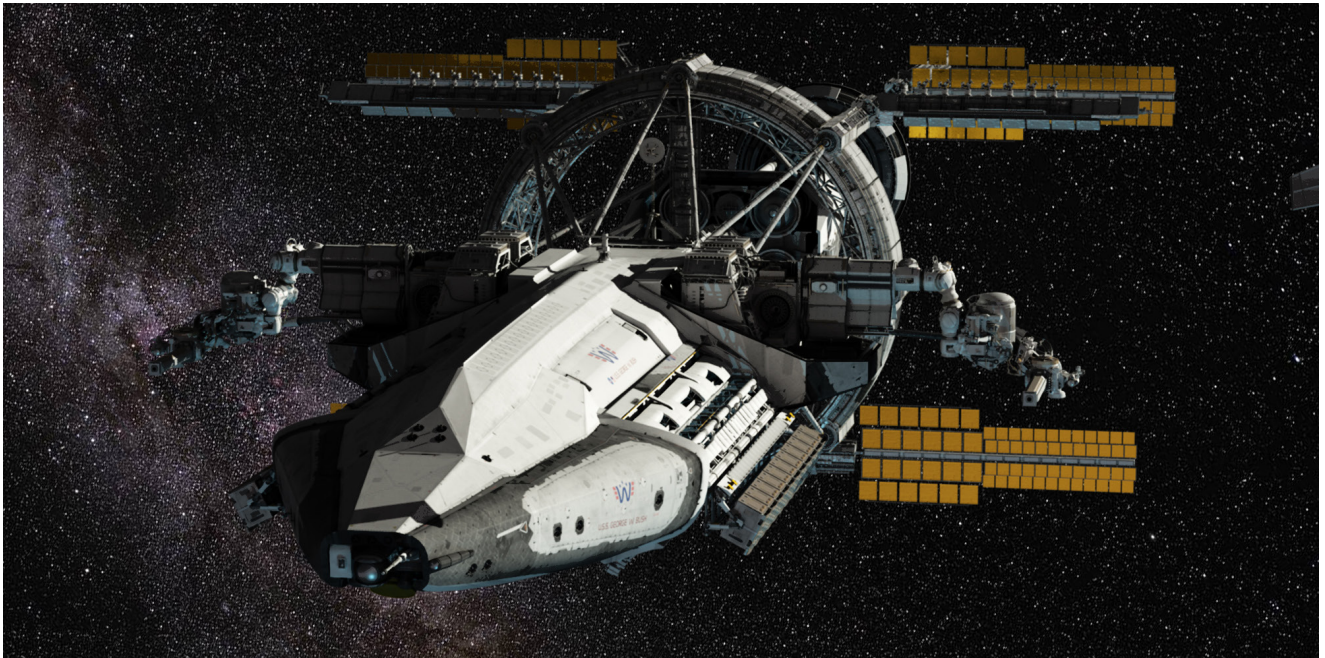
USS George W Bush Spacecraft.

Main authors

Trevor Kevin Baylis

Erkko Huhtamäki

PyryParkola

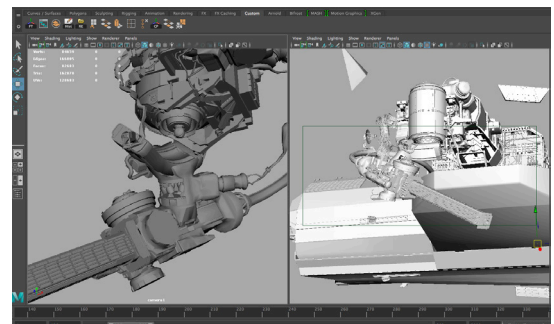
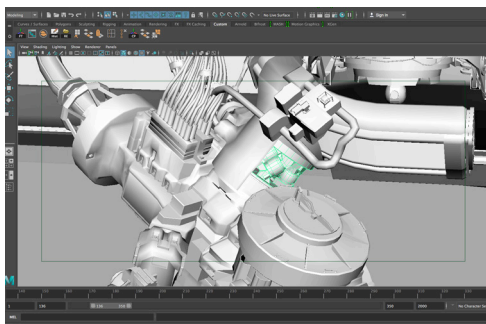
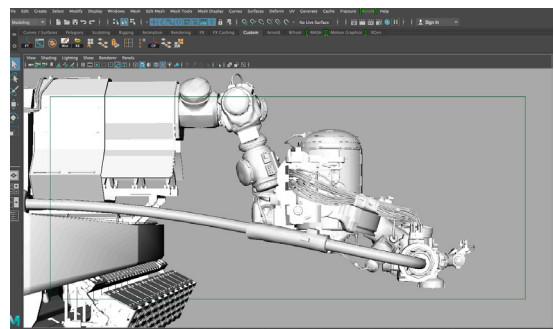
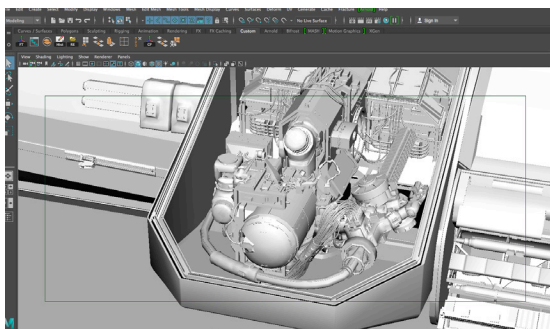
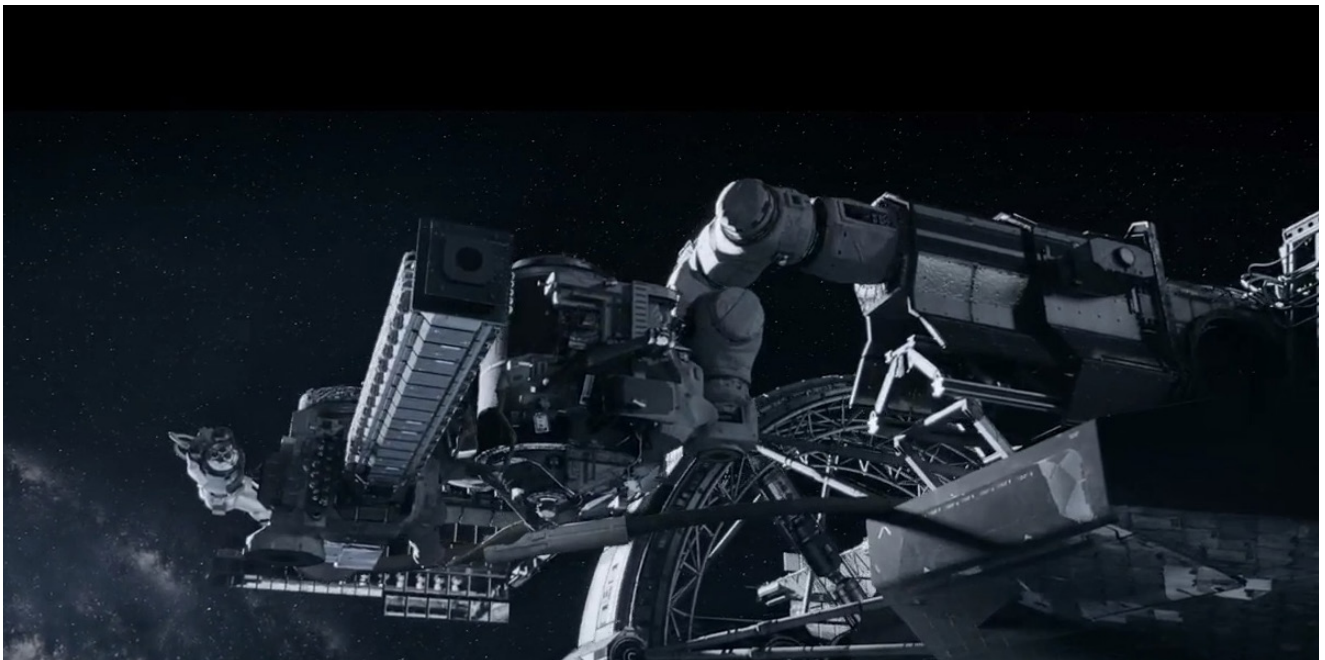


3D Models VFX and Animation Authorship

USS George W Bush Spacecraft Weapons.

Main authors

Trevor Kevin Baylis



3D Models VFX and Animation Authorship

USS George W Bush Spacecraft Weapons.

Main authors

Trevor Kevin Baylis

Extract from storyboard.

Note the absence of any instruction to 3D Artists

67C. EXT. SPACE



1. ESTABLISHING WIDE

FULL CGI

U.S.S. "Dubya" DROPS the outer shielding covering a HUGE ARSENAL of modern weaponry.



2.

And it OPENS FIRE on the Zeppelins.



3.

This is a real fight now.

3D Models VFX and Animation Authorship

USS George W Bush Spacecraft Battle Scenes.

Main authors

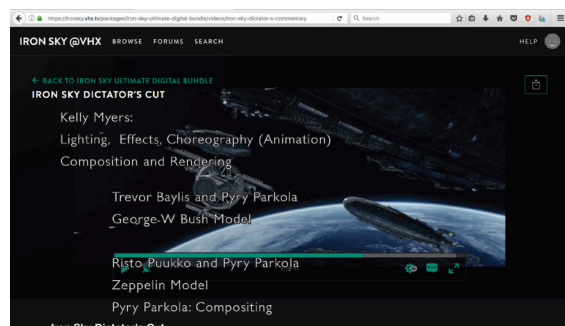
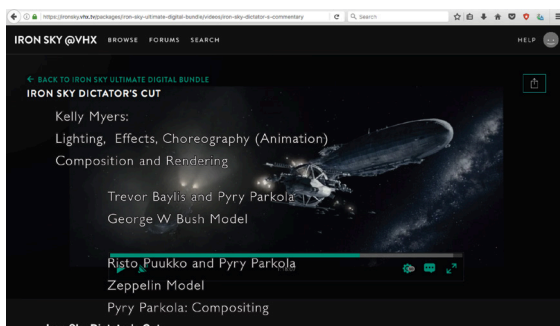
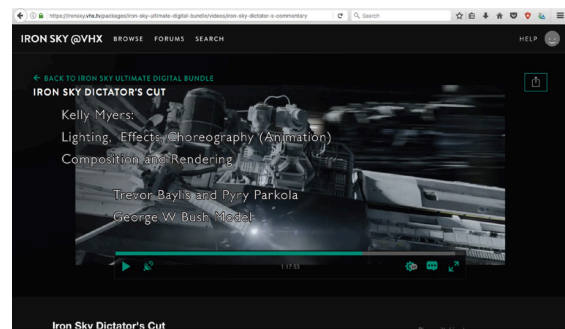
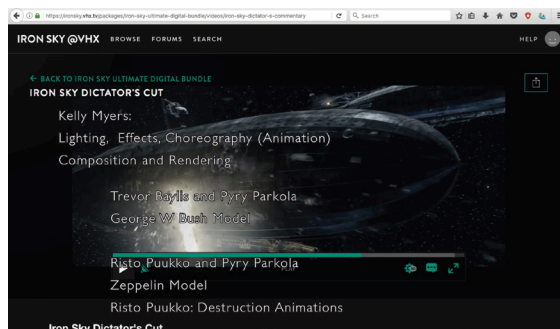
Kelly Myers

Risto Puukko

Trevor Kevin Baylis

Lee Stringer

Pyr Parkola



3D Models VFX and Animation Authorship

Gotterdammerung war machine.

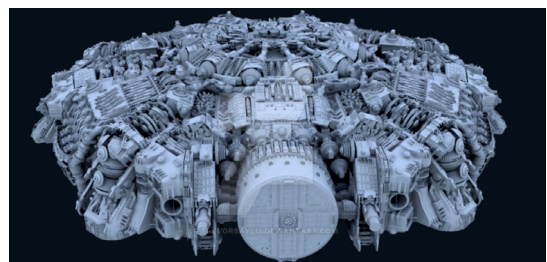
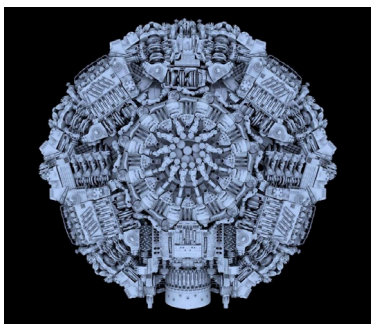
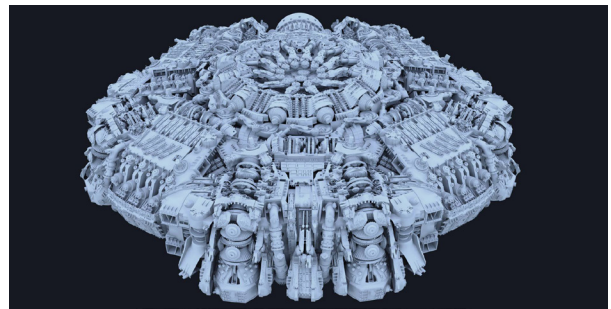
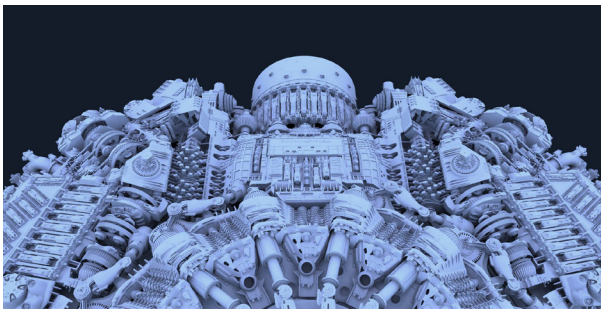
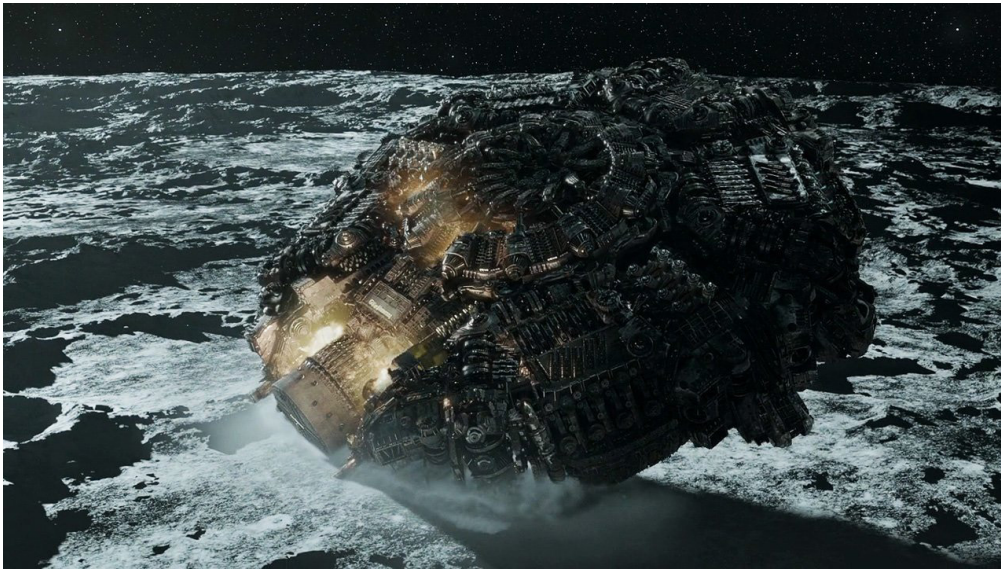
Main authors

Trevor Kevin Baylis

Pyry Parkola

Seb Barquin

Risto Puukko



3D Models VFX and Animation Authorship

Valkyrie UFO.

Main authors

Janne Suhonen

Trevor Kevin Baylis

Risto Puukko

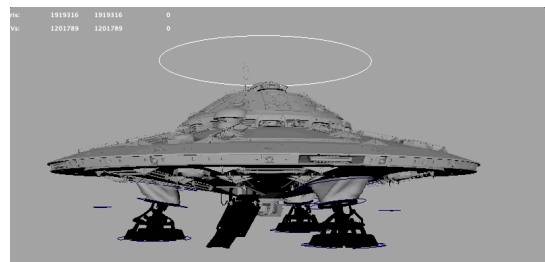


3D Models VFX and Animation Authorship

Rhiengold UFO.

Main author

Seb Barquin

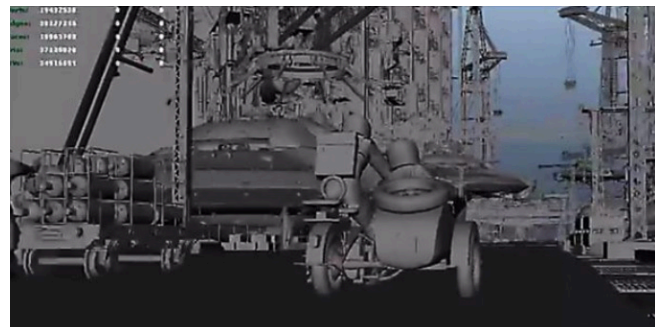
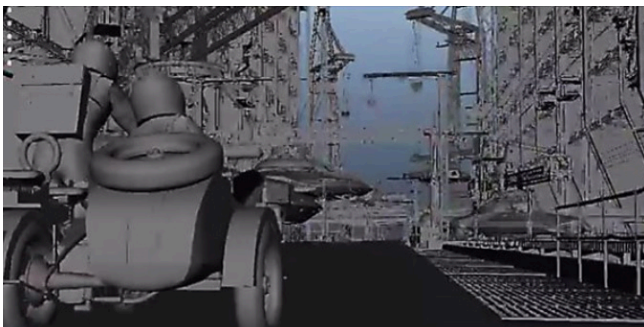


3D Models VFX and Animation Authorship

Hangar Scene.

Main author

Trevor Kevin Baylis



3D Models VFX and Animation Authorship

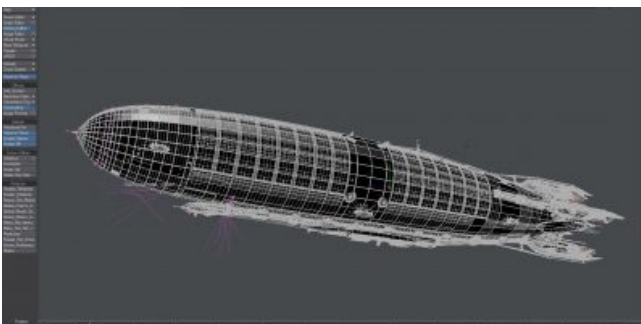
Space Zeppelins Scenes.

Main authors

Kelly Myers

Risto Puukko

Pyry Parkola



3D Models VFX and Animation Authorship

MoonBase and Gotterdammerung Interior Scenes.

Main authors

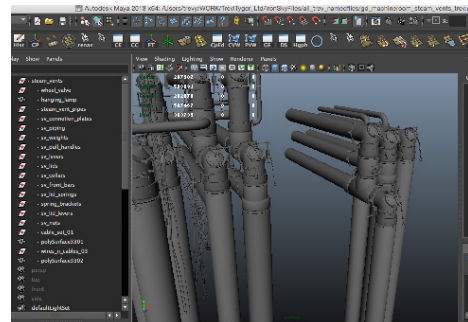
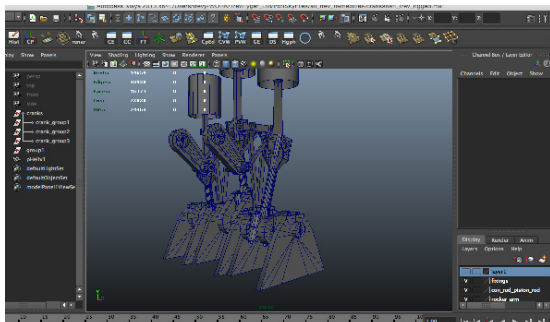
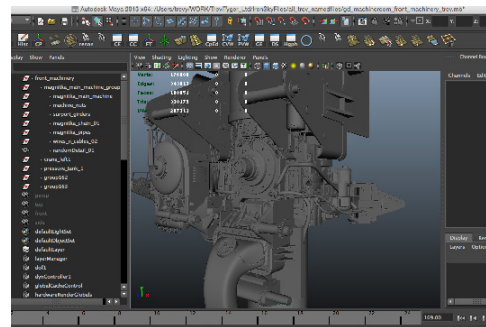
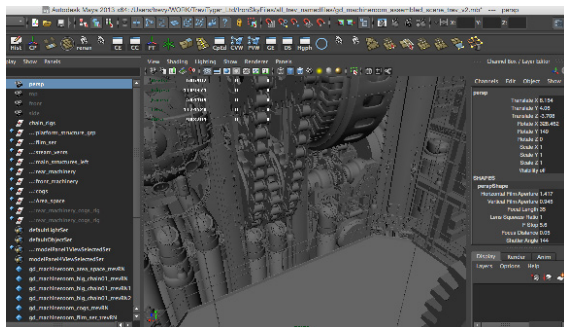
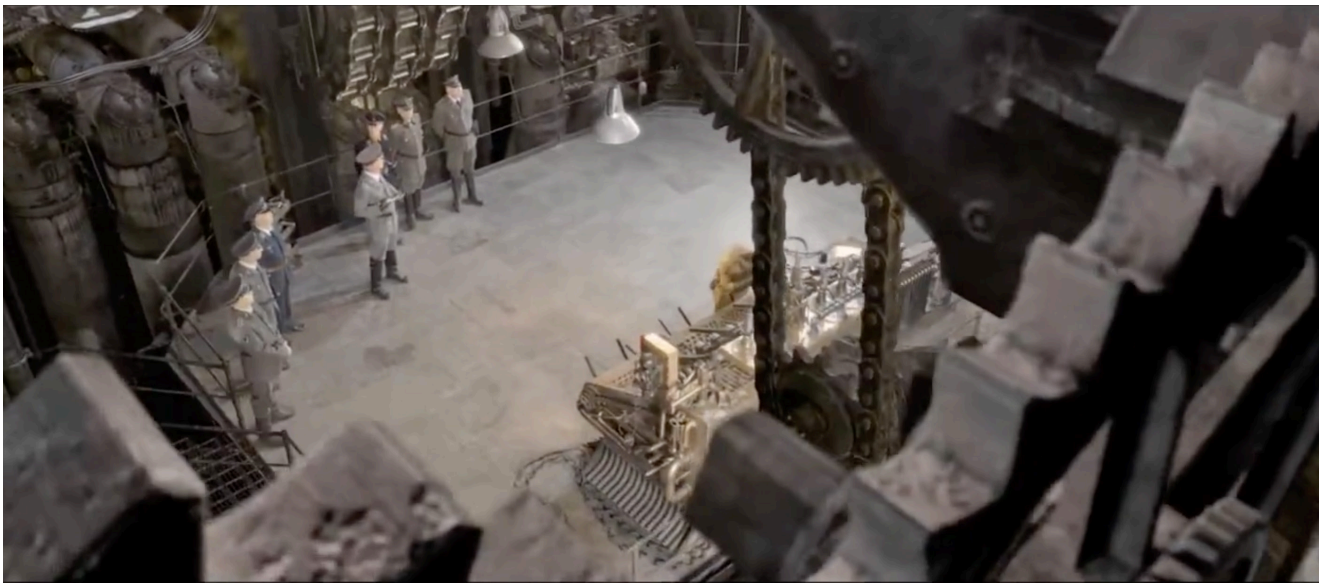
Trevor Kevin Baylis

Seb Barquin

Risto Puukko

Pyy Parkola

Erkko Huhtamäki



3D Models VFX and Animation Authorship

Eath Fleet Ships and Scenes.

Main authors

Trevor Kevin Baylis

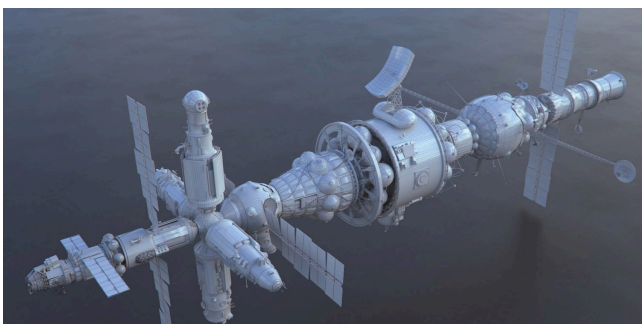
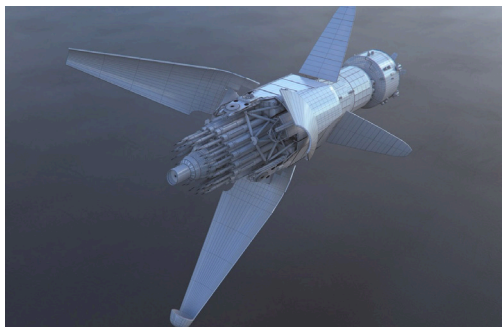
Seb Barquin

Risto Puukko

Pyy Parkola

Luke Whitehorn

Kelly Myers

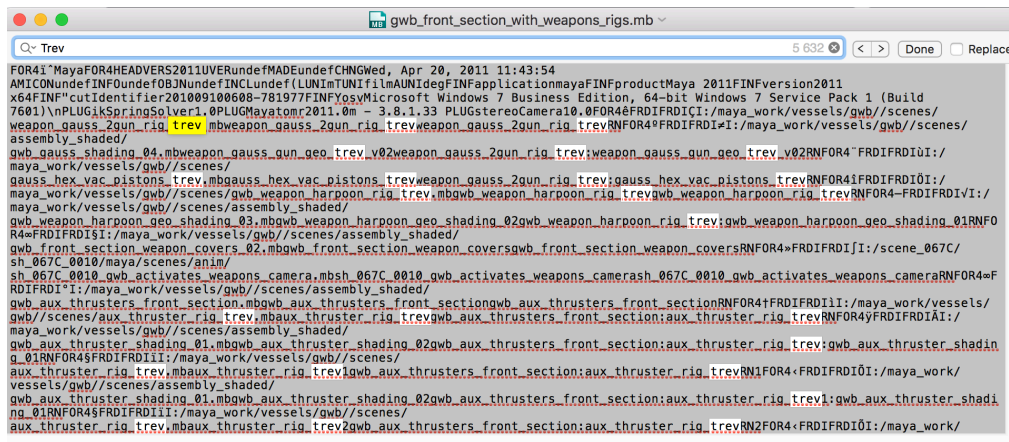


3D Models VFX and Animation Authorship

File names and Metadata examples.

Tampere District Court Baylis v Troll VFX 21.10.2016 L 15/32468
Judge Oskar Kulmala

““Baylis has shown, for example, regarding Maya files K21, K27 and K28, which are evidence, that numerous files and meta-files have his name, i.e. he was the author of the animations.””



List of 3D files with my name on them - These show some of the work I was doing during winter 2010 - 2011 for Iron Sky

	weapon_gauss_wip_trev.mb	10 Jan 2011 at 12.40
	weapon_gauss_wip_trev2.mb	10 Jan 2011 at 14.43
	weapon_gauss_wip_trev3.mb	10 Jan 2011 at 15.02
	weapon_gauss_wip_trev4.mb	11 Jan 2011 at 15.10
	weapon_gauss_wip_trev5.mb	12 Jan 2011 at 9.47
	weapon_gauss_gun_rig_trev_WIP7.mb	9 Feb 2011 at 15.59
	weapon_gauss_gun_rig_trev_WIP8.mb	10 Feb 2011 at 8.59
	weapon_gauss_gun_rig_trev_WIP9.mb	10 Feb 2011 at 11.15
	weapon_gauss_gun_rig_trev_WIP10.mb	10 Feb 2011 at 15.04
	weapon_gauss_gun_rig_trev_WIP11.mb	11 Feb 2011 at 10.30
	gwb_front_section_weapon_covers_02.mb	8 Apr 2011 at 11.27
	weapon_gauss_2gun_rig_trev.mb	20 Apr 2011 at 11.22
	gwb_weapon_harpoon_rig_trev.mb	20 Apr 2011 at 11.40
	gwb_front_section_with_weapons_rigs.mb	20 Apr 2011 at 11.43

Opening Original Iron Sky Maya files in Text Editor reveals who the original author of the file was.
see video: <https://www.youtube.com/watch?v=wyljdRcYqW8>

Work training documents from employment office - demonstrates there was no copyright agreement or wages for my work during winter 2010 -2011 (6 months).

28.1.2011
jarno

Työ- ja elinkeinotoimisto

SOPIMUS TYÖHARJOITTELUSTA/TYÖELÄMÄVALMENNUKSESTA

☐ Työharjoittelu ☒ Työelämävalmennus

Työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjä TUOTANTOYHTIÖ ENERGIA OY		Y-tunnus 2018038-7	Työ- tai virkasuhteessa olevan henkilöstön määrä 9
Osoite HÄMEENKATU 30B 1A	Postitoimipaikka TAMPERE	Puhelin 050 5210324	Sähköpostiosoite orderhelp@starweek.com
Yhteysthenkilö työpaikalla SAMULI TÖRSSÖNEN		Puhelin 040 749 9765	Sähköpostiosoite samuli@ironsty.net
Työpaikan luottamusmies tai työntekijöiden edustaja		Puhelin	Sähköpostiosoite
Työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuva henkilö TREVA BAYLIS			Henkilötunnus Ei täytetty 030867-2635
Osoite Ei täytetty Irjalankatu 7 L 20	Postitoimipaikka Ei täytetty 33560 TAMPERE	Puhelin	Ei täytetty
Työ- ja elinkeinotoimisto		Puhelin	
Osoite	Postitoimipaikka		

Onko työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjä ennen tämän sopimuksen tekemistä edeltäneiden yhdeksän kuukauden aikana tuotannollisista tai taloudellisista syistä irtisanonut tai lomauttanut työntekijöitä tai lyhentänyt heidän työaikaansa?
☒ ei ☐ kyllä

Työ- ja elinkeinotoimisto, työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjä ja työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuva henkilö ovat tehneet sopimuksen työharjoittelusta/työelämävalmennuksesta julkisesta työvoimapolvelusta annetun lain nojalla seuraavin ehdoin:

1. Työharjoittelu/työelämävalmennus toteutetaan **19.2.2011 - 8.5.2011** välisenä aikana. (Kesto voi olla enintään 6 kuukautta saman järjestäjän työharjoittelussa/työelämävalmennuksessa.)
2. Työharjoittelun/työelämävalmennuksen viikoittainen ja päivittäinen kesto on: **5** päivää/viikko **7,5** tuntia/päivä Työharjoittelu/työelämävalmennus toteutetaan seuraavina viikonpäivinä (esim. ma-pe tai ma, ke, pe): **ma-pe**
3. Työharjoittelun/työelämävalmennuksen suorituspaikka: **TUOTANTOYHTIÖ ENERGIAN TOIMITILAT**
4. Tehtävät työharjoittelussa/työelämävalmennuksessa (yksilöity kuvaus):
3D-MALLINNUS & ANIMOINTI IRON SKY-ELOKUVAA VARTEN
5. Työllistymissuunnitelmassa työharjoittelulle/työelämävalmennukselle sovitut tavoitteet:
6. Työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuva henkilö ei ole työ- tai muussa palvelussuhteessa tässä sopimuksessa mainittuun työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjään eikä työ- ja elinkeinohallintoon.
7. Työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuva henkilö ei saa tehdä muun kuin tämän sopimuksen tehneen työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjän tehtäviä sovitussa suorituspaikassa.
8. Työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuvaan henkilöön sovelletaan työaikalain 7 luvun 35 §:n säännöksiä työvuoroluettelosta.
9. Työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuvaan henkilöön sovelletaan naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta annettua lakia ja yhdenvertaisuuslakia. Lisäksi työharjoittelussa/työelämävalmennuksessa sovelletaan soveltuvin osin yksityisyyden suojasta työelämässä annettua lakia.
10. Työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjän on työharjoittelun/työelämävalmennuksen tavoitteiden toteutumiseksi tuettava ja opastettava työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuvaa henkilöä.
11. Työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjän on ilmoitettava työharjoitteluun/työelämävalmennukseen osallistuvan henkilön poissaolopäivät työ- ja elinkeinotoimistoon sen määräämällä tavalla.
12. Työelämävalmennuksen järjestäjän on osallistuttava työelämävalmennukseen osallistuneen henkilön ammattitaidon ja osaamisen sekä niiden kehityksen arviointiin.
13. Työharjoittelun/työelämävalmennuksen järjestäjän on annettava työharjoittelusta/työelämävalmennuksesta todistus.

TEM3.26 05/2010 s. 1(2)

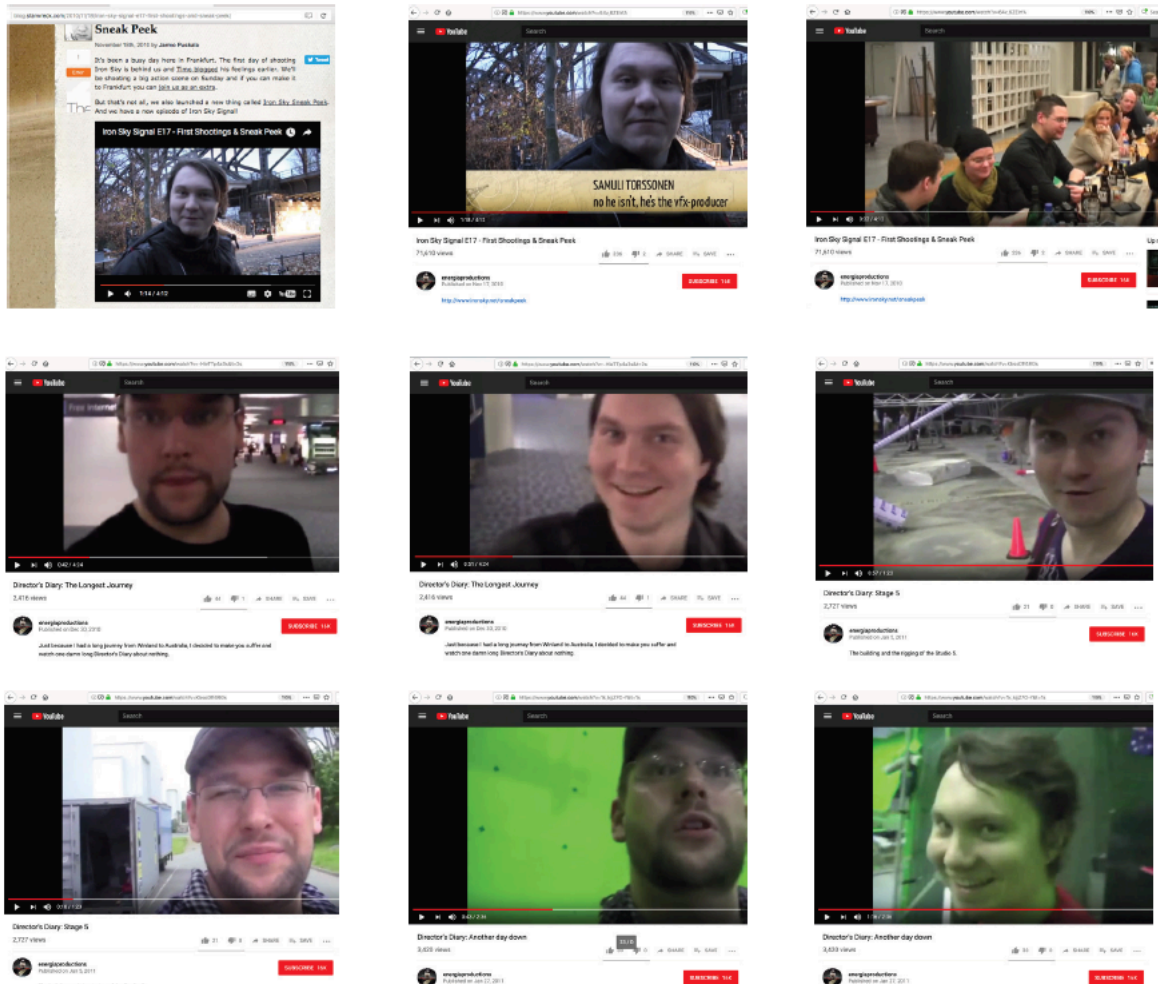
Luottamusmiehelle tai muulle työntekijöiden edustajalle

Note setion 6, [Translated]

"6. The person participating in the internship/work life coaching is not in an employment or other service relationship with the organizer of the internship/work life coaching mentioned in this contract, nor with the labor and business administration."

Additional information

Videos - shows VFX producer Samuli Torssonen and Director Timo Vuorensola in Germany and Australia during winter 2010 - 2011. I created models and animations used in Iron Sky without wages or contract at that time.



Video references

Germany

Iron Sky Signal E17 - First Shootings & Sneak Peek

https://www.youtube.com/watch?v=64v_6ZEIrfA

Australia

Director's Diary: The Longest Journey

<https://www.youtube.com/watch?v=-HieTTp4a3s&t=2s>

Director's Diary: Stage 5

<https://www.youtube.com/watch?v=KbsoDff4RGs>

Director's Diary: Another day down

https://www.youtube.com/watch?v=1k_kjJZ7O-Y&t=1s

All accessed 26th February 2019 at 10:12am



Johanna Sinisalo <johanna.sinisalo@sci.fi>

6 Mar 2018, 10:39



to me ▾

Hi Trevor,

and thank you for keeping me up to date in the case.

About the film ending up as I intended it to be: I have never been the single author of the script. From the first beginning, the script ideas were produced in a team of five to ten persons (including Timo Vuorensola, Samuli Torssonen, Jarmo Puskala and some others, and I will from this on call them "The Guys" for short).

I was hired to help The Guys to write a professional script. I was coordinating the idea meetings and later on, writing the first versions of the script, but there never was an intention to create a **Johanna Sinisalo** movie but a The Guys movie. The original idea of Moon Nazis was by Jarmo Puskala, and the goal was to create a crazy sf comedy with a lot of show-off space battles, and The Guys were already specialists on those things. So, my role in the production was more of a midwife than a creator.

What comes to plot holes, incongruences or pure silliness in the script, it wasn't my job to work as a censor of any sort – if The Guys loved some ideas or jokes I was not too convinced about myself, I still respected their opinion (e.g. I wasn't very keen about Renate's clothes blowing off in the airlock scene, but hey, it was their movie!). And, when there is a team working on anything, it also becomes very difficult to name any "original" creator of a certain detail or idea, so it would be pretty futile to discuss whose story Iron Sky "actually was".

Of course, when Iron Sky production started to get international money and The Guys and Tero Kaukomaa started to discuss international distribution etc., it was inevitable that those people who gave them money, wanted to put their fingerprints on the script, too, and I suppose that Michael Kalesniko was recruited for developing the script to suit more the tastes of the financiers. So it would be impossible for me to analyze why some specific detail did end up in the final version of the script.

My best regards,

Johanna Sinisalo

Gmail - Iron Sky Gotterdammerung model

<https://mail.google.com/mail/u/0/?ui=2&ik=32656685cd&jsver=...>



Trevor Baylis <trevor.baylis@gmail.com>

Iron Sky Gotterdammerung model

Trevor Baylis <trevor.baylis@gmail.com>

1 October 2012 at 22:35

To: samuli <samuli@wearetroll.com>

Hi Samuli,

I received this email, (see below)

Obviously this has nothing to do with me and I don't know who these people are but maybe you should be aware of it?

Needless to say, I have no intention of sending them anything.

Trev

----- Forwarded message -----

From: Jacek Maj <jacek.maj@realitypump.pl>

Date: 1 October 2012 13:12

Subject: Iron Sky Gotterdammerung model

To: trevor.baylis@gmail.com

Hi,

I'm Jacek Maj, an environmental artist from Reality Pump Studio Poland. We have purchased the Iron Sky IP and are currently working on IS game. You can check it out here:

<http://www.ironskyinvasion.com/en/news.html>

<http://www.realitypump.com/en/iron-sky-invasion.html>

or on our facebook page <https://www.facebook.com/IronSkyInvasion?fref=ts>

We have already recieved all of the models that have been used in the movie but the model of Gotterdammerung, that You have been working on. My task is to create the ship's hull. Do You still have the maya files? If so, would You be so helpful and maybe send them to us? We are on a very short development cycle so any help that we can get would be MUCH appreciated.

All best,

Jacek Maj.

P.S. We absolutely LOVE Your work on Gotterdammerung model in the IS movie:)

--

Trevor Baylis

www.trevy.co.uk

Additional information

